no.622

GAME MACHINE

**NOVEMBER 15, 2000** 

アミューズメント通信

し消し。見十三利八はい子中十百 

を今見がィた大修千園傾作年通かズ。幅正六者向

施月たの発こでて委しかる減円の収販たこ九界一九U

十う年で売業分別で売業分別で売業分別で売業のである。

円内マ比千用て高機 で向イ五八Aまのと

三けナ・百Mと大ゲ

・はス六七機めき 1 ○ 千と% 十のらくム

%四な減二製れ三ソ

減百っと億品た項フ、五た三円販。目ト

ョの込ム減と類てり ン製み機少景別い、

赤

見めなのた万想た

タイトーがリストラ断行で下方修正

中央研究所も、また300人退職募る

を 者 る に 方 を る を る を る の 奏 と る の 奏 と る

一 売上高

別三十に希十人 施集こ直進た事シしの層 し退日月実望七い九すとれしめ経業ョた向のこに

別に十集り三の七 失る月間年人ち十 約特十は内の約七

02/3(予)

P シか続方十金 ア・フに赤修日沢(株)

W、バク°な、績社レ リー・同る通予長コ 続

1(本社東京、 1(本社東京、 1(本社東京、 1(本社東京、 2) は十月二 2) は十月二 2) は十月二 2) とを明ら 2) とを明ら 2) とを明ら 2) なっとを明ら 2) なっとを明ら 2) なっとを明ら 

と異なる調査結果 実際はもっと低下しいるとの声が多い。種別ではプライズマシン 別ではプライズマシン があとの声が多い。種 がの基板タイプの落ち がの基板タイプの落ち のをはかしこ 疑MかぜーA家%、ド率三円国がで・一フて家てるれ間産も三夕が庭減ゲはは・で内初堅三兆トは庭はよも視業業協を毎用少一〇低八九向め調%六を、用10う実 。し減四ししり八たと1詳務け 

%

いて合にてして るいわ調お詳は °るせ査り細 C のてし 'なE

てる十三七二すい け六たべ

を者しな分応、レ徹算

入だた%千オた・出~五損七損円の六失一常六の単益万一六億五三ま五間円 三子英は方方に

スートラー では、 一年 (二年 ) と 子 ( ) と イ ( ) と ( ) と イ ( ) と ( 

る字の五伴ス二当月するフ半く。初な、を入計がリ家減務社れ。でで百うト回増五るたト期赤こ予か全七器画予1庭退用にて 、、万退と第資日見めでで字の想っ体月」に想ム用がゲよい き連が六退資日三かやが1。担回高をもイ1。ヨト上ので



http://www. ampress.co.jp/ ニュースレリース、資料の送り先は

editor@ampress.co.jp

好調に増収 増益続ける

ほとんどが家庭用

「カプコンvsSNK」ゲーム大会で上は上位3人(中央)の入賞者ら

N S A 設立15周年記念祝 賀会にて、左上は青年部 の吉川直人代表、右上は 下は東京ドームの林有厚 社長、下は会場のようす

有

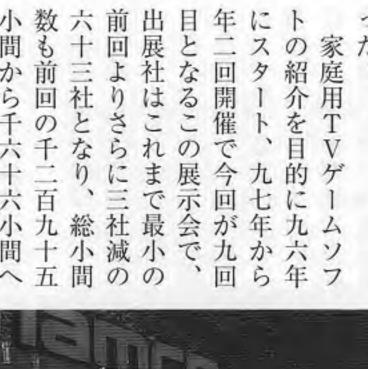
上は林隆専務、右は佐藤

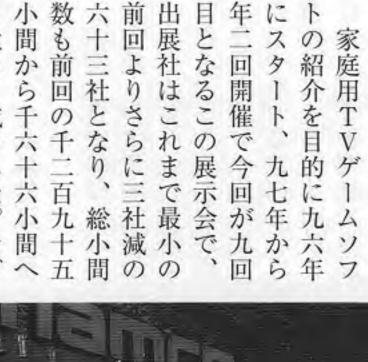
にり力ペのさかリ入ユをれ集

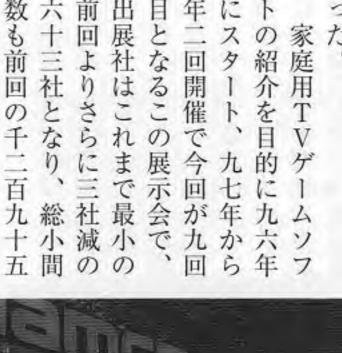
2000年11月15日 第622号

ゲームマシン

㈱タイトーお取引先様感謝会













プレイヤーがしてみたい伝説のゲーム、名作ゲーム、懐かしいゲーム

1タイトルを1ヵ月1万円でレンタルします

毎週入れ替えても1日たったの333円です IPMブロック、悪魔城ドラキュラ、アルゴスの戦士、ウルトラ警備隊、グラディウ -スインベーダー、超絶倫人ベラボーマン、トランキライザーガン、ドンキーコング、 熱血硬派くにお君、ファイナルファイト、ファンタジーゾーン、フリスキートム、平 安京エイリアン、魔界村、ミサイルコマンド、与作とゴン平、ルパン3世、ワープ&

レトロ基板専用デスク 206-6746-1943

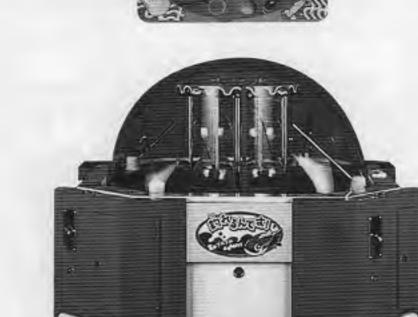
**〒578−0976** 大阪府東大阪市西鴻池町1-14-13

…など 1,000タイトル以上 お気軽にお問い合わせください

phone 0 6 - 6 7 4 4 - 1 2 8 3 fax 06-6744-1235

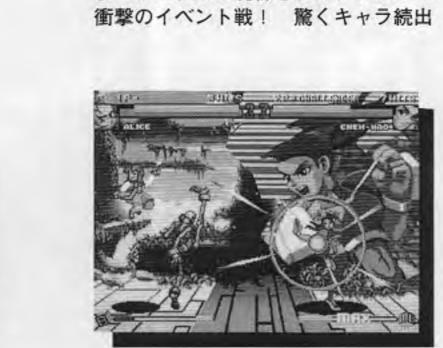
スキルフルなプライズゲーム機!











東京営業所 〒110-0016 東京都台東区下谷2-24-11 ハイマート入谷803 ☆03-5824-7161 FAX.03-5824-7163

## AMOA·EXPO'00

第三種郵便物認可



ピーラー副社長、久保園隆氏。メインは「カプコンvsSNK」



SNKの米国代理店であるアップルフォトシステム社の小間で(左 から) アレン・ワイズバーグ社長、ロバート・ダグラス副社長



のようす。試作品「プールプレイヤー」は未完成だった



音楽ゲームでコナミに対抗するアンダミロUSA社など、韓国系メーカーはグ ループ出展した。写真右手は「NANTA2000」

### AMOA·EXPO'00

## AMOA·EXPO'00



音楽ゲーム機も出品されているが、米欧では日本ほど注目されない

AMOA·EXPO'00

## AMOA·EXPO'00

## AMOA·EXPO'00

## 復のチャンス求め ット接続の例増加

AMショーになかった新作ゲームや 日本で育たない映像シミュレーター

ナムコ・アメリカ社が出品した「ミズ・パックマン/ギャラガ」(2イン1タ イプ)を試す人が絶えない。それほど人気があるので、需要に応えたもの



社長、中南米担当のエミーロ・キャブレラ氏





ィルモアの森田登志喜社長、メキシコとカナダの業者



ハイパーボウル・ジュリアン社の「ハイパーボウル」はファンエキスポに出品 された。大画面スクリーンを見ながら、実物大のボウルを回してプレイする

NAOMI

## AMOA·EXPO'00

## AMOA·EXPO'00

## AMOA·EXPO'00





ップ)のミニゲーム機がメインだが、ネット接続を進めることを強調した



ベンチマーク社「アイボット」を業者が試しているようす。これま でにないタイプのコンセプト、アイデアのリデムプションゲーム機



-」は、サミーUSA社「ディアハンティングUSA」の対抗商品 (上のサミーの看板は離れたところにある)



USA社が「トツーマ」に続いて発表した「タカタ」。プレイヤー がボタンを下げると、その位置の支えが上がり、ボールが移動する



ノーラン・ブッシュネル氏が推進するユーウィンク社は、さまざまな端末機を 用意し、インターネット応用のエンタテイメント・ビジネスを呼びかけている

熱血学園格闘アクションが、驚愕のクオリティで帰って来た。 ●今度は3人1チームだ!! 仲間を信じる心が奇跡を呼ぶ。

三位一体の合体攻撃正義と勇気の3プラトン炸裂!! ●さらに、超返し技ツープラトン返し誕生!!

●アツいストーリーモードも充実!! シングルプレイで燃える!!●VM(ビジュアルメモリ)データに対応!!

Dreamcast版で作成したEDITキャラが使用可能!! ※VMを使用するにはC型パネル、またはVM対応の筐体が必要です。

第38回 アミューズメント マシンショー

人気ランキング

TVゲーム部門でAMOA賞を受賞したメリット社は、卓上型(カウンタート

BB終了後、リール下部にあるランブが点灯すれば CT突入!!

「デルソル」に即停止

プラスタグット!! 左回転で「デルソル」「ボウシ」 「ボトル」が停止したら その図柄を狙えばOK!!

NEW

2000年11月15日 第622号

業務用AM機の製品販売高と

オペレーション収入の推移

OP収入と製品販売高の合計

機種別オペレーション収入

64. 2 (74. 3)

(72.6)

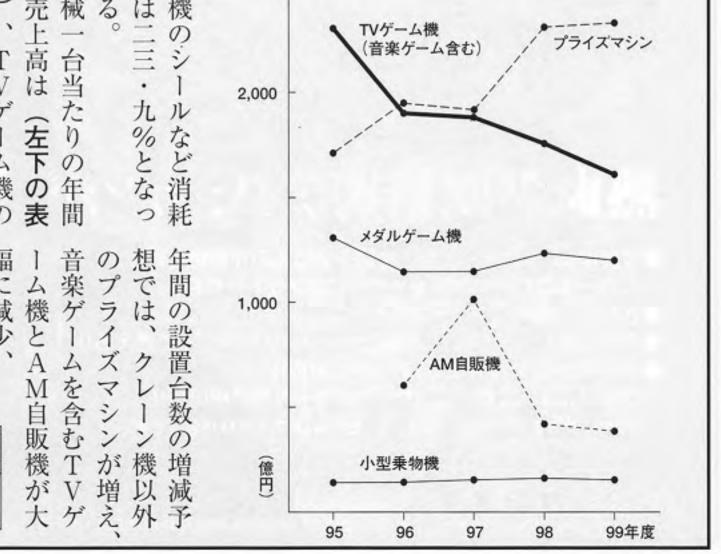
店舗形態別1台当たりの年間売上高(単位:万円、カッコ内は前年)

飲食店 ホテル・旅館 SCデパート ボウリング場 その他 A M機の機種別 1 台当たりの年間売上高 (単位: 万円、カッコ内は前年)

(64.9)

(160.8) (89.4)

機種別オペレーション収入の推移



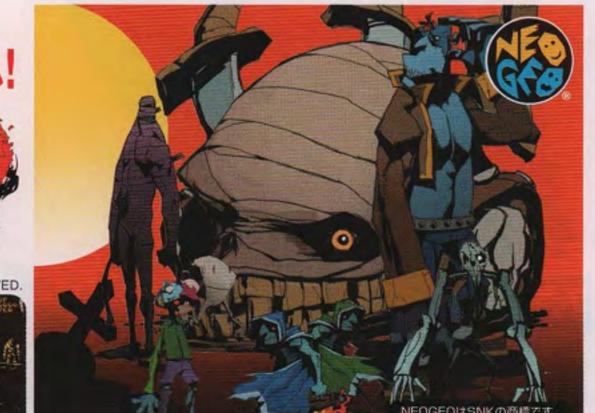
業務用AM機の市場規模 (単位:億円、カッコ内は前年) 市場規模 8,067 (8,271) オペレーション収入 6,195 (6,289)

●寸 法:幅646mm×奥行535mm×高さ1800mm

小さなボディの本格派! ミニプライズマシンの

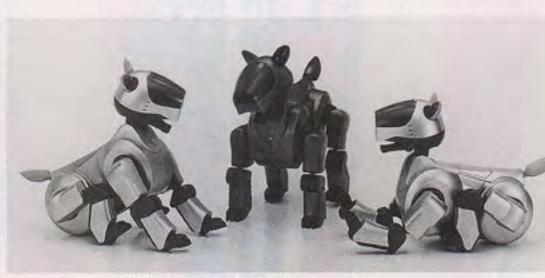
株式会社 SNK





●使用電源: AC100V(50/60Hz) ●消費電力: 45W ●本体重量: 31kg ●本体外形寸法(mm): 幅488×奥行518×全高784

(※仕様は予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。) 本 社 〒135-0063 東京都江東区有明3-1-25 有明フロンティアビル B棟 TEL.03(5530)2080(大代表) 東 京 販 売 〒135-0063 東京都江東区有明3-1-25 有明フロンティアビルB棟7F TEL.03(5530)2082 FAX.03(5530)5202



選べる、遊べる、3モード

〒163-0411東京都新宿区西新宿二丁目一番一号(新宿三井ビル11階) TEL:03-3340-0730 FAX:03-3340-0701

POP THE BALLOOMS

今世紀最後の 正統派シューティングパズル!

ゲームマシン

撃姿勢をか

1とクーりケ回

Ludik Expo'00 (Paris, France) EELEX'00 (Moscow, Russia) IMA'01 (Nuremberg, Germany) ATEI & ICE & LPA'01 (London, UK)

Enada Spring'01 (Rimini, Italy) India Amusement Expo (New Delhi, India) ASI 2001 (Las Vegas, U.S.A.) TPFCA (Dubai, UAE)

IAAPA 2001 (Orlando, U.S.A.)

IAAPA 2000 (Atlanta, U.S.A.)

AmEx 2001 (Dublin, Ireland)

TiLE (London, UK) TAMA-GTI Expo (Taipei, Taiwan) JAMMA Show (Tokyo, Japan)

International Trade Show

Jan. 16-19 Jan. 23-25 Mar. 6-7 Mar. 8-11

Asian Amusement Expo'01 (Hong, Kong) AMOA Expo'01 (Las Vegas, U.S.A.)

Australia's Amusement Expo (Australia)

IAAPI 2001 (Munbai, India) FEXPO'01 (Barcelona, Spain)

Jul. 11-13 {を機

# 業界向けポータル

英国レジャーハブ社がアピール

中バ

題

ナムコ新基板使用第1作のCGドライブ

## 新形式GP展開

「リッジレーサーVアーケードバトル」2P



題



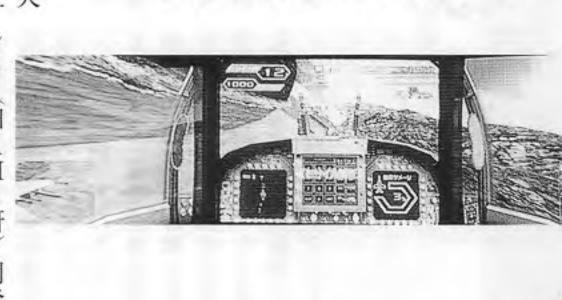




2000年11月15日 第622号

CG空中戦「ストライクファイター」

セガ社から「ナスカーアーケード」 2 Pも







可能です。

新500円硬貨と2000円紙幣対応で新登場。 新500円硬貨と2000円紙幣対応で新登場。 4ウェイ電子コインセレクター MODEL **AF-654** 



自動回収機能付きメダル貸・両替機

表面パネルは1台からでもフリーデザ イン可能。(AC-1200T、AC-2200Tとも)

自動回収機能付き両替機 MODEL AC-2200T 回収作業の煩わしさを解消するタイ マー式自動回収機能やすぐれた信 頼の高性能制御ユニットを装備。





高額紙幣対応メダル貸・両替機

MODEL AC-3000T タイマー付自動回収機能やデータ記憶 機能をはじめ、リサイクル式紙幣対応 で釣り銭用紙幣の補充の回数が少なく てすみます。また、お客様へのサービ スとして確率設定可能な回転式アタリ 機能を内蔵。

新500円硬貨3.5インチ電子セレクター MODEL AD-622E

投入コインから得たコインデータを元にセレクター が選別基準をプログラムし記憶するため安定した 選別精度を誇ります。また、旧500円硬貨受入れ 有無の切替えスイッチが付いています。







信頼と技術のふれあい ii告●当社の全製品は特許権、意匠権、著作権などによって保護されています。したがまして権利侵害については、民事上・刑事上の罰則規定が適用されます。

謹告●当社の全製品は特許権、意匠権、著作権などによって保護されています。したがまして権利侵害については、民事上・刑事上の罰則規定が適用されます。

信頼と技術のふれあい

# Game Machine's Best Hit Games 25

	前回	機種名(メーカー名) MODEL (MANUFACTURER) 評価(RATING)
1	1	カプコン VS SNK (カプコン Naomi) Capcom vs. SNK (Capcom)
2	-	ガンスパイク(彩京/カプコン Naomi) Gunspike [Cannon Spike] (Psikyo/Capcom)6.43
3	3	ミスタードリラー 2 (ナムコ) Mr. Driller 2 (Namco)
4	2	バーチャストライカー 2 バージョン2000 (セガ社 Naomi) Virtua Striker 2 ver.2000 (Sega) ·················5.92
5	5	パワースマッシュ(セガ社 Naomi) Virtua Tennis (Sega)
6	6	ギルティギア X (サミー Naomi) Guilty Gear X (Sammy)
7	4	ドラゴンブレイズ(彩京) Dragon Blaze (Psikyo)
8	7	ジャイアントグラム全日本プロレス 3 (セガ社 Naomi) Giant Gram 2000 (Sega) ·······················5. 27
9	10	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000 (SNKネオジオ) The King of Fighters 2000 (SNK)
10	13	バーチャストライカー 2 バージョン99 (セガ社) Virtua Striker 2 ver.99 (Sega)5. 00
11	9	ハイパービシバシチャンプ(コナミ) Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)4.77
12	8	スーパーワールドスタジアム 2000 (ナムコ) Super World Stadium 2000 (Namco)4.65
B	-	1944ザ・ループマスター(カプコン Naomi) 1944 the Loop Master (Capcom)4.64
14	11	鉄拳タッグトーナメント (ナムコ) Tekken Tag Tournament (Namco)4.63
B	18	マーヴル VS カプコン 2 (カプコン Naomi) Marvel vs. Capcom 2 (Capcom)
16	17	上海・昇龍再臨(タイトーGネット) Shanghai Climbing Dragon (Taito) ······················4.50
17	16	ミスタードリラー (ナムコ) Mr. Driller (Namco)
18	-	サイヴァリア・リビジョン(サクセス/タイトーGネット) Psyvariar Revision (Success/Taito)4.45
19	14	ダイナマイトベースボール 99 (セガ社 Naomi) Dynamite Baseball 99 (Sega) ·······················4.44
20	15	スラッシュアウト (セガ社 Naomi) Slash Out (Sega)
21	12	婆裟羅(ビスコ) Vasara (Visco)
22	20	対戦ホットギミック フォーエバー(彩京) Mahjong Hot Gimmick Forever* (Psikyo) ················4.14
23	33	バーチャNBA(セガ社ナオミ) Virtua NBA (Sega) ····································
24	22	メタルスラッグ 3 (SNKネオジオ) Metal Slug 3 (SNK)
25	19	闘魂烈伝 4 (ナムコ) NJ Prowrestling 4 (Namco)4.00

\*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断 によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10:これ以上ない爆発的な人気

と売上げ、9:すばらしい人気と売上げ、8:大変いい人気と売上げ、7:いい人気と売上げ、(RATING) 6:まあいい人気と売上げ、5:平均的なもの、4:平均以下(以下省略)

■完月	战品タイプのTVゲーン	ム機
11-20-12-12		(DEDICATED VIDEOS)
	機種名(メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)

1	1	ダービーオーナーズクラブ 2000 (セガ社) Derby Owners Club 2000 (Sega)8.62
2	2	東京バス案内(セガ社) Tokyo Bus Route (Sega) ··················7.89
3	3	ドラムマニア・サードミックス (コナミ) Drum Mania 3rd Mix (Konami)
4	5	バトルギア 2 (タイトー) Battle Gear 2 (Taito)
6	6	ギターフリークス・フォースミックス (コナミ) Guitar Freaks 4th Mix (Konami)
6	4	ガンマニア (コナミ) Enforcers (Konami)
0	10	ダンスダンスレボリューション・フォースミックス (2 P/ソロ)(コナミ) Dance Dance Revolution 4th Mix (2P/SOLE)(Konami)6.36
8	9	スリルドライブ (2 P/S D/D X)(コナミ) Thrill Drive (2P/SD/DX) (Konami)
9	7	サンバDEアミーゴ (セガ社) Samba DE Amigo (Sega) ····································
10	8	タイムクライシス 2 (S D / D X / S) (ナムコ) Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)
0	15	ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド(セガ社) The Typing of The Dead (Sega)
1	-	クラッキンDJ(セガ社) Crackin DJ (Sega)
B	16	スターウォーズレーサーアーケード (D X / 2 P)(セガ社) Star Wars Racer Arcade (DX/2P) (Sega) ·················5.75
1	27	キーボードマニア (コナミ) Keyboard Mania (Konami)
15	13	ポップンミュージック 4 (コナミ) Pop'n Music 4 (Konami)
16	14	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2 (D X / U P)(セガ社) The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega)
17	11	ダンスマニアックス (コナミ) Dance Maniax (Konami)
18	_	ナスカーアーケード (セガ社) Nascar Arcade (Sega)

■その他アーケー	ドゲーム機	(OTHER ARCADE GAMES)	
----------	-------	----------------------	--

■でい他アーケートケーム版 (OTHER ARCADE GAMES)		
1	1	フラッシュショット (オムロン) Flash Shot (Omron)
2	2	フォト&シール・キララ 2 (メイクソフトウェア) Photo & Seal Kilala 2 (Make Software)8.67
3	3	ピュアショット (オムロン) Pure Shot (Omron)・・・・・・・8.25
4	4	ストリートスナップ EG (日立ソフトウェアエンジニアリング) Extreme Groover (Hitachi Software Engineering)6.65
6	8	ドリームステーション・ラブ(アトラス) Dream Station Love (Atlus)
6	5	パンチマニア北斗の拳(コナミ) Punch Mania (Konami)
7	7	スーパープリクラ21 (アトラス) Super Pricla 21 (Atlus)

**新時代のマシンを生み出す** 









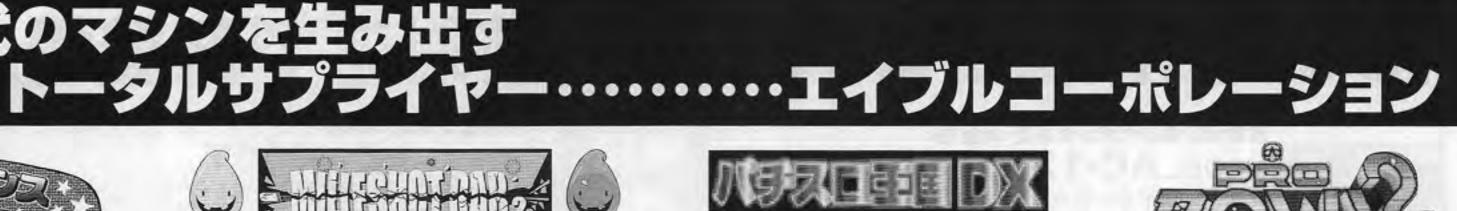
株式会社エイブルコーポレーション ABLE CORPORATION, LTD.

〒171-0014 東京都豊島区池袋4-8-3 TEL 03(3988)2061(代) FAX 03(3986)5180

★インターネットホームページ http://www.able-corp.com

セタ/エイブル





英文版業界ニュース







### 商号変更のお知らせ

11月1日より弊社商号を「株式会社セガ・エンタープライゼス」から「株式会社セガ」(英語表記:SEGA CORPORATION)に変更いたします。

これは商号を弊社登録商標である「SEGA」に統一させ、これを機会に新たな飛躍を図ることを目的としています。

なお、商号変更に伴い、社名ロゴが変更(「株式会社セガ」)になりますが、この機に「SEGA」ロゴにつきましても、従来、国内版、北米版、欧州版で不統一であったTM/®マークの表示を®マークに統一いたします。 今後とも相変わらぬお引き立ての程、宜しくお願い申し上げます





## Taito To Sell Its Head Office Building

Taito Corp., Tokyo, revised downward its forecast of mid-term and full fiscal year results on October 20. The company also announced that it would invite 300 employees to apply for voluntary retirement and carry out real estate sales of its head office and Central Institute. The company has not prepared consolidated results since 1997.

The post-revision forecast for the mid-term ending September shows non-consolidated revenue of ¥28,800 million and a net loss ¥1,750 million. Taito previously forecast ¥32,000 million in revenue and ¥300 million in net income on May 18.

The post-revision forecast of revenue for the fiscal year to end March 2001 is ¥64,000 million, and let loss ¥1,600 million. Taito previously forecast ¥70,000 million in revenue and ¥2,900 million in net income.

According to Taito, the first-half revenue dropped below the initial expectations, since arcade operations income, the main source of revenue for the company is tapering off, and coinop game and home video sales dropped

## 75% Of Yubis **Debts Waived**

The Osaka Districtauthorized the rehabilitation plan of Yubis Co., Ltd, Osaka, on October 2. Under the terms of the agreement, Yubis' creditors agree to waive 75% of the money owed to them by Yubis with the remaining 25% to be paid back to them over the eight years from April 2002. Yubis is one of the leading coin-op game distributors in Japan.

The composition plan was first authorized at Yubis' creditors meeting and then by the district court. Although it was thought difficult for the plan to be authorized since Yubis is involved mainly in selling and is not a manu facturer, it just gained the necessary votes thanks to the strong support of the manufacturers from which Yubis purchases products and arcade operators to which it sells those products.

### Game Machine

Editor: Masumi Akagi Amusement Press, Inc. Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka, 530-0015 Japan faxphone (81) 6-6314-3821 Email: editor@ampress.co.jp Web site: http://www.ampress.co.jp/ © 2000 Amusement Press, Inc.

below the expected level. As a result, the company will incur a deficit.

In the second half, in an attempt to lower its operating costs, Taito will invite 300 out of 1,717 employees to take voluntary retirement. This will be carried out by December. Although ¥1,300 million in special retirement allowance is included in the special loss, payment of personnel expenses will decrease by ¥600 million. From April 2001 onward, ¥2,000 million in personnel expenses will be saved annu-

The home video game division at the Central Institute (Yokohama) will be integrated into the Ebina Factory (Ebina City, Kanagawa Pref.) which presently houses the coin-op game division. As a result, the head office building in the center of Tokyo and the Central Institute will be sold. Al-

## Jaleco Revises **Forecast Down**

Jaleco Limited, Tokyo, revised downwards its forecast of mid-term and full fiscal year results on October 20. Jaleco has already become a subsidiary of Pacific Century Cyber Works Ltd., Hong Kong, and its president Yoshiaki Kanazawa will be replaced by Todd Bonner. On November 1, the company name will be changed to Pacific Century Cyber Works Japan Ltd.

The post-revision forecast for the mid-term ending September shows consolidated revenue of ¥1,780 million, and a net loss ¥730 million. Jaleco had previously forecast ¥3,300 million in revenue and ¥150 million in net loss on May 26.

The post-revision forecast of consolidated revenue for the fiscal year to end March 2001 is ¥5,780 million, and net loss ¥980 million. Jaleco previously forecast ¥7,000 million in revenue and ¥180 million in net profit.

According to Jaleco, the coin-op game market dwindled considerably in the first half and revenue from home videos sales also dropped far below the initial expectations, due to the disappointing performance of its new software "Dream Audition", thus causing the deficit margin to widen. In the second half, sales are expected to recover a little due to shipments of several home video titles. However, since the company must make ¥615 million in payments for capital increases in September and November, and retirement allowances to president Kanazawa, the company will incur a deficit for the second year in a row.

though these sales will be carried out within this year, the price at which they will be sold is not yet decided.

Due to the above measures, , revenue is predicted to recover to ¥72,000 and net income to ¥3,300 million in the term ending March 2002.

## **CG** Boards By Namco, Sega

At the AM Show, Namco exhib ited both a coin-op interface board mounted on the main board of "Play Station 2", and the coin-op CG board "System 246". This allows the advanced image-processing capacity of "Play Station 2" to be applied to coinop videos at low cost. Namco intends to offer the system to other manufacturers. The first product based on the new system is Namco's car race video "Ridge Racer V Arcade" which will be shipped within this year.

Sega announced that it will ship the CG system board "NAOMI 2", an upgraded version of "NAOMI" within this year. It also announced the development of a "GD-ROM drive" and "DIMM board" for "NAOMI" and "NAOMI 2".

The "GD-ROM drive" is mounted on the "Dream Cast" and the name "GD-ROM" comes from the adoption of a special system which is the same size as CD-ROM but has a 1 giga capacity. Although MASK ROMs have been used up to now in coin-op videos, with the drop in production of MASK ROMs, Sega decided to shift to "GD-ROM". This shift in strategy will start within this year. Other new videos exhibited at the AM Show are

Capcom unveiled "Rival School 2", "Cannon Spike" and "Giga Wing 2" on Naomi board, Mitchell's "Mighty Pang" and Capcom/Eighting's "1944 The Loop Master". Konami introduced a series of music videos as well as

"The Policeman - Shinjuku 24 Hours", "Take your Best Shot" and "Code One Dispatch"

> Namco unveiled "Ninja Assault" and "Sniper 13 - Miracle Trajectory" Psikyo introduced "Dragon Blaze".

> Sega unveiled "NASCAR Arcade", "Planet Harriers" and Naomi board mounted "Strike Fighter", "Confidential Mission". "Death Crimson OX", etc. Aruze/SNK exhibited only "Nightmare in the Dark" for "NEO-GEO" use. Taito introduced the latest video game in its "Go! By Train" series, and Success' "Psyvariar Revision" on its G-Net system.

> Video games by Korean manufacturers were exhibited in the booths of Intac Japan, Oriental Software, etc. The main games were Multimedia Content's "Ben Hur 2000", IS Game World's "Speed Hunter", etc. A video game from IGS, Taiwan, was also exhibited. No American video games were exhibited.

## **Konami Denies Andamiro's Claim**

Konami Corp., Tokyo has finally made a statement regarding the patent infringement lawsuit brought against its American subsidiary by Andamiro USA Inc. On October 13, Konami said, "We believe firmly that there is no basis in fact for the claim that Konami has infringed upon the patent in question (US Patent No. 4,720,789). We will continue to assert the validity of our position in the course of the lawsuit, and will determine whether or not Andamiro USA owns the patent in question."

Andamiro USA, a subsidiary of Andamiro Co., Ltd., Korea, brought a lawsuit before the District Court on August 10, charging that Konami had infringed upon Andamiro's patent, asking for an injunction against Konami selling "Dance Dance Revolution" and compensation for damages (see "Game Machine" No. 620).

## FILLMORE GAMES

! VIDEO GAME PCBS (Used) **!! DELUXE VIDEOS** & SIMULATORS (Reconditioned)

## FOR SALE

Visit our web site for more information www.fillmoregames.com tosh@fillmoregames.com

### Fillmore Games

26 Hagiharadai Nishi 1, Kawanishi, Hyogo 666-0006, Japan. Tel: +81(727)91-1955 Fax: +81(727)91-1933



## タイトーのゲームは、どれも大好評。楽しさ満載です。



TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/

〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3 GM販売部/〒243-0498 神奈川県海老名市下今泉3-11-1 TEL.046-235-9510 FAX.046-235-5649
※筐体の仕様外観及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。

© TAITO CORP. 2000